

**MEMORI DARI PERISTIWA MASA SMA SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2025**

**MEMORI DARI PERISTIWA MASA SMA SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



Tugas Akhir ini Diajukan kepada Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana S-1  
Dalam Bidang Seni Murni  
2025

Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul:

MEMORI DARI PERISTIWA MASA SMA SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS diajukan oleh Aldra Berenike Gurasta, NIM 2013044021, Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 7 Januari 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I

  
Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A.


NIP 197904122004062001/NIDN 0012047906

Pembimbing II

  
Deyy Ika Nurjanah, S. Sn., M. Sn.

NIP 199104072019032024/NIDN 0007049106

Cognate/Penguji Ahli

  
Bambang Witjaksana, M.Sn.

NIP 197303271999031001/NIDN 0027037301

Koordinator Program Studi

  
Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M. A.

NIP 197904122004062001/NIDN 0012047906

Ketua Jurusan

  
Satrio Hari Wicaksono, S. Sn., M. Sn.

NIP 19860615201212002/NIDN 0415068602

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

  
Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NIP 1970101999031001/NIDN 0019107005

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aldra Berenike Gurasta  
NIM : 2013044021  
Program Studi : Seni Murni  
Fakultas : Seni Rupa  
Judul Pengkaryaan : Memori dari Peristiwa Masa SMA  
sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tersebut adalah hasil karya asli penulis sendiri. Karya ini tidak menyalin karya lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali yang telah disebutkan dalam sumber referensi. Penulis juga menyatakan bahwa karya ini belum pernah diajukan atau dipublikasikan dalam bentuk apapun sebelumnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, penulis bersedia menerima konsekuensi akademik atau hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Institusi Seni Indonesia Yogyakarta.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan penuh tanggungjawab.

Yogyakarta, 13 Januari 2025



Aldra Berenike Gurasta

2013044021

## KATA PENGANTAR

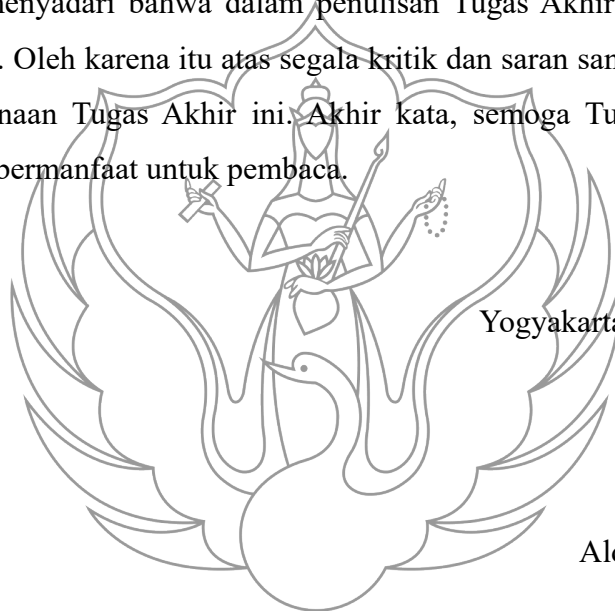
Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi penyertaan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul *Memori dari Peristiwa Masa SMA sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis*. Laporan ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Strata 1 Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Maka dari itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasihnya kepada:

1. Nadiyah Tunnikmah, S. Sn., M.A., selaku dosen pembimbing I dan Koordinator Program Seni Murni yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
2. Devy Ika Nurjanah, S. Sn., M. Sn., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
3. Bambang Witjaksono, S.Sn., M.Sn. Selaku *cognate* yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan dalam Tugas Akhir ini.
4. Wiwik Sri Wulandari, M.Sn. selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Satrio Hari Wicaksono, S. Sn., M. Sn., selaku Ketua Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Muhamad Sholahuddin, S. Sn., MT., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Dr. Irwandi, M. Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Lulus Boli Setio Whantono dan seluruh anggota Studio Grafis Minggiran yang telah memberi bimbingan dan menyediakan ruang untuk pengerjaan tugas akhir.
9. Seluruh dosen Seni Murni yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama masa studi.
10. Seluruh staf Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



11. Aldrin Frans Djonggara (ayah), Ratna Rosari Dormauli (ibu), dan seluruh keluarga besar yang telah memberi dukungan dalam menyelesaikan tugas akhir.
12. Kamila Nurrin Khaerani, Nathaniel Pius Amaris, Faridatul Mukarromah, Elva Nur Salsa Bella, Muhamad Allan Drajat, Allaya Inggit Hendarko, dan teman-teman lainnya yang memberikan dukungan dan bantuan, baik dalam hal pengerjaan Tugas Akhir maupun dalam kegiatan perkuliahan selama empat setengah tahun.
13. Seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu atas segala kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat memberi bermanfaat untuk pembaca.



Yogyakarta, 12 Desember 2024

Aldra Berenike Gurasta

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL KE-1 .....	
HALAMAN JUDUL KE-2 .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
ABSTRAK .....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan dan Manfaat.....	4
D. Makna Judul .....	4
BAB II KONSEP .....	6
A. Konsep Penciptaan .....	6
B. Konsep Perwujudan.....	9
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	25
A. Bahan.....	25
B. Alat .....	28
C. Teknik .....	33
D. Tahap Pembentukan .....	33
BAB IV DESKRIPSI KARYA.....	49
BAB V PENUTUP.....	77
DAFTAR PUSTAKA .....	79
LAMPIRAN.....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh aplikasi teknik halftone pada karya <i>Memori Indah</i> .....	12
Gambar 2.2 Ilustrasi fungsi titik halftone sebagai pengatur intensitas warna, menyatakan gelap terang, dan mengisi ruang pada karya <i>Pendoman dan Spesimen Utas, Uad, Agit</i> .....	13
Gambar 2.3 Contoh penggunaan halftone dalam karya <i>Pertengkaran</i> .....	13
Gambar 2.4 Contoh penggunaan garis nyata pada karya <i>Spesimen Utas, Aud, Agit</i> .....	14
Gambar 2.5 Contoh penggunaan garis semu berwarna hitam pada karya <i>Jalan Masing-Masing</i> .....	15
Gambar 2.6 Contoh hasil penumpukan warna merah dengan kuning pada karya <i>Ujian</i> .....	18
Gambar 2.7 Roy Lichtenstein, <i>Thinking of Him, Acrylic resin paint on canvas</i> , 1963.....	21
Gambar 2.8 Potongan panel komik <i>Witch Hat Atelier</i> Volume 2 karya Shirahama Kamome .....	22
Gambar 2.9 Potongan panel komik <i>Witch Hat Atelier</i> Volume 3 karya Shirahama Kamome .....	23
Gambar 2.10 Potongan panel komik <i>Witch Hat Atelier</i> Volume 2 karya Shirahama Kamome .....	24
Gambar 2.11 Ghina Amalia, <i>Classroom</i> , 2021, ilustrasi digital .....	24
Gambar 3.1 Medium sablon <i>fast dye</i> .....	25
Gambar 3.2 Pigmen warna .....	26
Gambar 3.3 Larutan sentisizer dan emulsi sablon .....	26
Gambar 3.4 Minyak sayur.....	26
Gambar 3.5 Selotip transparan.....	27
Gambar 3.6 Pemutih pakaian .....	27
Gambar 3.7 Detergen .....	28
Gambar 3.8 Kertas .....	28
Gambar 3.9 Laptop dan tablet gambar .....	28
Gambar 3.10 Workspace aplikasi Clip Studio Paint .....	29
Gambar 3.11 Screen sablon .....	29



Gambar 3.12 Coater .....	30
Gambar 3.13 Kape .....	30
Gambar 3.14 Spatula.....	30
Gambar 3.15 Mangkuk plastik.....	31
Gambar 3.16 Rakel.....	31
Gambar 3.17 Selang dan semprotan air .....	32
Gambar 3.18 Hair dryer .....	32
Gambar 3.19 Spons .....	32
Gambar 3.20 Proses pembuatan film sablon.....	34
Gambar 3.21 Pengaturan layer untuk pembuatan film sablon .....	35
Gambar 3.22 Proses pewarnaan hitam putih.....	35
Gambar 3.23 Proses aplikasi halftone.....	36
Gambar 3.24 Proses pratinjau warna .....	36
Gambar 3.25 Proses separasi warna.....	37
Gambar 3.26 Film sablon final untuk warna hitam pada karya <i>Ujian</i> .....	37
Gambar 3. 27 Film sablon final untuk warna merah pada karya <i>Ujian</i> .....	38
Gambar 3.28 Film sablon final untuk warna kuning pada karya <i>Ujian</i> .....	38
Gambar 3.29 Proses pencampuran larutan emulsi .....	39
Gambar 3.30 Proses pelumuran emulsi pada screen.....	40
Gambar 3.31 Proses pengeringan screen .....	40
Gambar 3.32 Proses pemasangan film sablon pada screen.....	41
Gambar 3.33 Proses penyinaran.....	41
Gambar 3.34 Proses pembasuhan screen .....	42
Gambar 3.35 Proses peninjauan hasil afdruk.....	43
Gambar 3.36 Proses pengeringan klise .....	43
Gambar 3.37 Proses perbaikan klise .....	44
Gambar 3.38 Proses Pengaplikasian selotip pada screen.....	44
Gambar 3.39 Proses persiapan tinta sablon.....	45
Gambar 3.40 Proses persiapan kento .....	45
Gambar 3.41 Proses pencetakan karya.....	46
Gambar 3.42 Contoh urutan pencetakan karya .....	46
Gambar 3.43 Proses pembersihan screen.....	47

Gambar 4.1 Aldra Berenike G, <i>Anatomi Seorang Pelajar</i> , 40 x 50 cm, cetak saring pada kertas, 2024.....	50
Gambar 4.2 Aldra Berenike G, <i>Bersama</i> , 50 x 40 cm, cetak saring pada kertas, 2024.....	51
Gambar 4.3 Aldra Berenike G, <i>Kerja Kelompok</i> , 40 x 50 cm, cetak saring pada kertas, 2024 .....	53
Gambar 4.4 Aldra Berenike G, <i>Berbagi Bekal</i> , 50 x 40 cm, cetak saring pada kertas, 2024 .....	55
Gambar 4.5 Aldra Berenike G, <i>Pertengkaran</i> , 40 x 50 cm, cetak saring pada kertas, 2024 .....	57
Gambar 4.6 Aldra Berenike G, <i>Masjid</i> , 50 x 40 cm, cetak saring pada kertas, 2024 .....	59
Gambar 4.7 Aldra Berenike G, <i>Ekskul</i> , 50 x 40 cm, cetak saring pada kertas, 2024 .....	61
Gambar 4.8 Aldra Berenike G, <i>Dunia Milik Berdua</i> , 50 x 40 cm, cetak saring pada kertas, 2024 .....	63
Gambar 4.9 Aldra Berenike G, <i>Ujian</i> , 50 x 40 cm, cetak saring pada kertas, 2024 .....	65
Gambar 4.10 Aldra Berenike G, <i>Pendoman</i> , 50 x 40 cm, cetak saring pada kertas, 2024.....	66
Gambar 4.11 Aldra Berenike G, <i>Spesimen Utas, Uad, Agit</i> , 40 x 50 cm, cetak saring pada kertas, 2024.....	68
Gambar 4.12 Aldra Berenike G, <i>Kekhawatiran</i> , 40 x 50 cm, cetak saring pada kertas, 2024 .....	70
Gambar 4.13 Aldra Berenike G, <i>Rindu</i> , 40 x 50 cm, cetak saring pada kertas, 2024 .....	72
Gambar 4.14 Aldra Berenike G, <i>Jalan Masing-Masing</i> , 50 x 40 cm, cetak saring pada kertas, 2024.....	74
Gambar 4.15 Aldra Berenike G, <i>Memori Indah</i> , 40 x 50 cm, cetak saring pada kertas, 2024 .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Diri dan Biodata Mahasiswa .....	81
Lampiran 2 Foto Poster Pameran.....	82
Lampiran 3 Katalog Pameran.....	83
Lampiran 4 Foto Display Pameran .....	84
Lampiran 5 Foto Suasana Pameran.....	84



## ABSTRAK

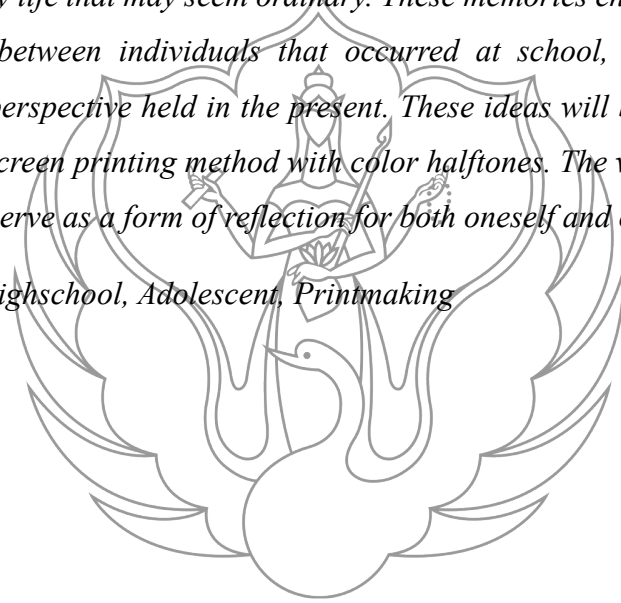
Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan jenjang pendidikan yang ditempuh oleh remaja untuk menuntut ilmu. Sekolah utamanya merupakan lingkungan dimana seorang individu dapat mempelajari ilmu pengetahuan akademik. Sekolah juga berfungsi sebagai lingkungan sosial, dimana remaja dapat berinteraksi dengan individu lain. Interaksi remaja, baik dengan sesamanya maupun dengan tenaga pengajar, juga merupakan pembelajaran penting yang dapat membentuk karakter. Dengan merefleksikan memori-memori masa SMA, seseorang dapat menjadikan pengalaman tersebut sebagai pengingat untuk menjalani hidup di masa kini. Aspek inilah yang akan divisualisasikan melalui penciptaan karya seni grafis. Pengalaman masa SMA yang diangkat menjadi karya merupakan kenangan berkesan dalam keseharian yang tampak biasa. Kenangan-kenangan tersebut memuat dinamika interaksi antar individu yang terjadi di sekolah, yang diinterpretasi kembali dengan pandangan yang dimiliki diri pada masa kini. Ide-ide tersebut akan diwujudkan melalui metode cetak saring dengan teknik *halftone* berwarna. Karya-karya dalam rangkaian tugas akhir diharapkan dapat menjadi bentuk refleksi bagi diri maupun orang lain.

**Kata kunci:** *SMA, Remaja, Seni Grafis*

## ABSTRACT

*High school is the level of education taken by adolescents. Primarily, school is an environment where an individual can gain academic knowledge. School also functions as a social environment, where adolescents can interact with other individuals. Their interactions, either with fellow adolescent or teaching staff, are also an important learning experience that can shape character. By reflecting on memories from high school, one can use those experiences as reminders for navigating life in the present. This aspect will be visualized through the creation of printmaking artwork. The high school experiences that are transformed into artworks represent memorable moments from everyday life that may seem ordinary. These memories encompass the dynamics of interactions between individuals that occurred at school, which are reinterpreted through the perspective held in the present. These ideas will be realized into artworks through the screen printing method with color halftones. The works in this final project are made to serve as a form of reflection for both oneself and others.*

**Keywords:** *Highschool, Adolescent, Printmaking*



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Masa SMA merupakan periode sekolah yang berlangsung selama 3 tahun. SMA merupakan wadah bagi remaja, umumnya yang berada dalam kelompok usia 15 hingga 18 tahun, untuk menuntut ilmu. Akan tetapi, pembelajaran yang dapat diperoleh oleh remaja dalam sekolah tidak terbatas pada ilmu eksak saja. Remaja juga dapat berkembang sebagai individu melalui berbagai interaksi yang dialaminya selama berada di sekolah. SMA secara keseluruhan menjadi wahana pembelajaran bagi remaja yang akan membantu individu tersebut dalam berkembang.

Bagi penulis, masa SMA merupakan masa yang berkesan. Penulis bersekolah dari tahun 2017 sampai 2020 di SMA Negeri di daerah Tangerang Selatan. Pada masa ini, penulis mendapat banyak pengalaman unik melalui interaksi dalam lingkungan sekolah. Hal ini dapat terjadi karena SMA negeri tempat penulis menuntut ilmu memiliki demografi yang lebih beragam. Murid-murid yang bersekolah di sana berasal dari latar belakang yang berbeda-beda, baik dalam hal suku, agama, ras, dan golongan. Melalui pertemuan dengan individu individu ini, penulis belajar untuk menghargai perbedaan dalam pertemanan. Penulis mulanya bersekolah di sekolah swasta berbasis agama Kristen. Demografi siswa di sekolah ini bersifat homogen, terutama mengenai agama dan etnis. Keadaan ini tentu sangat berbeda dengan SMA negeri yang memiliki siswa dengan berbagai macam latar belakang. Lingkungan sosial yang lebih heterogen memperluas pengalaman penulis, terutama dalam hal berteman dalam lingkungan yang plural.

Salah satu pengalaman berkesan yang dirasakan ketika SMA adalah berteman dengan teman-teman beragama lain, khususnya teman-teman yang beragama muslim. Melalui pertemanan ini, penulis dapat mempelajari budaya dan kebiasaan-kebiasaan yang mereka lakukan sehari-hari. Salah satu pengalaman yang berkesan bagi penulis adalah ketika diajak memasuki masjid oleh teman-teman. Teman-teman ini mengajari penulis bagaimana

yang berlaku dalam masjid, seperti keharusan untuk membuka alas kaki sebelum melewati batas suci, apa yang mereka lakukan untuk mempersiapkan kegiatan ibadah, dan bagaimana mereka beribadah. Kegiatan ini membantu penulis untuk memiliki wawasan akan budaya mereka, dan membantu penulis untuk mengapresiasi budaya yang mereka miliki.

Pengalaman hidup seperti ini disimpan dalam ingatan sebagai memori. Memori memiliki peran penting dalam kehidupan, sebab segala bentuk pembelajaran melibatkan memori (Desmita, 2009: 121). Melalui memori, seorang individu dapat melaksanakan proses kognitif yang membantunya untuk memahami sebuah ide atau proses baru. Hal ini tentu tidak terbatas pada hal-hal fisik, namun juga meliputi masalah-masalah emosional. Dengan merefleksikan hal-hal yang pernah terjadi lewat memori, seseorang dapat terus memperbaharui nilai-nilai dalam dirinya untuk menjadi individu yang lebih baik.

Periode remaja merupakan salah satu tahap perkembangan yang penting dalam kehidupan manusia. Masa remaja merupakan masa yang menarik bagi penulis. Sebab, individu remaja memiliki posisi yang unik dalam kehidupan sosial. Remaja sudah cukup dewasa untuk diposisikan pada kategori yang berbeda dari anak-anak, tetap remaja masih belum dianggap cukup dewasa secara fisik maupun emosional untuk dikategorikan sebagai orang dewasa. Hal ini menyebabkan remaja untuk memiliki konsep diri yang tidak pasti, dan mudah terpengaruh oleh pengaruh eksternal.

Remaja yang mudah dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya membutuhkan sebuah tempat untuk berkembang. Kebutuhan akan tempat ini dapat dipenuhi oleh sekolah. Sekolah merupakan lingkungan artifisial yang sengaja dibentuk guna mendidik dan membina generasi muda ke arah tujuan tertentu, terutama untuk membekali anak dengan pengetahuan dan kecakapan hidup yang dibutuhkan di kemudian hari (Desmita 2009: 232). Lingkungan sekolah merupakan salah satu faktor yang berkontribusi besar dalam perkembangan remaja. Remaja menghabiskan sebagian besar waktunya di sekolah, sebab peserta didik diharuskan untuk menghadiri pelajaran selama 5-6 hari setiap minggunya. Porsi waktu yang besar ini membuat sekolah dan segala



kegiatannya menjadi suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan remaja.

Pembelajaran dalam sekolah dapat diperoleh dari berbagai sumber. Sumber yang terutama merupakan guru, namun ada juga sumber sekunder yaitu teman sebaya. Lewat interaksi dengan kawan sebaya, murid dapat mempraktekan secara langsung teknik *life skills* yang sudah dipelajari. Sehingga, penulis mengambil kesimpulan bahwa sekolah juga dapat berupa lingkungan sosial kecil dimana masyarakat berusia remaja dapat belajar berinteraksi dengan sesama selayaknya di lingkungan umum. Melalui lingkungan sekolah remaja dapat mengasah keterampilan dan kemampuannya dalam berbagai aspek, termasuk bagaimana cara membangun relasi dengan sesama. Banyak hal yang bisa terjadi dalam proses pembelajaran ini. Remaja yang masih dalam proses penemuan identitas memiliki kecenderungan untuk mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan kehidupannya. Sehingga, muncul pola-pola interaksi yang menarik untuk dibahas.

Berdasarkan konsep-konsep ini, maka penulis merasa bahwa masa SMA merupakan masa yang menarik untuk dikaji. Walau SMA hanya berlangsung selama tiga tahun, masa ini dapat memiliki makna yang signifikan bagi penulis, karena banyak pengalaman-pengalaman penting yang sangat berguna bagi kehidupan sosial. Hal ini mencakup pengalaman-pengalaman seperti berteman dengan teman dengan berbagai latar belakang, mengemban tanggung jawab dan berpartisipasi dalam organisasi, dan lain-lain. Nilai-nilai yang dikembangkan pada masa SMA tentunya dapat menjadi pengalaman yang penting untuk direfleksikan kembali. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengangkat tema ini sebagai inspirasi untuk pengkaryaan seni grafis.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, berikut rumusan masalah yang akan dijabarkan dalam karya tulis:

1. Bagaimana memori masa SMA menjadi ide dalam tugas akhir?
2. Bagaimana memvisualisasikan ide memori masa SMA ke dalam karya seni grafis?

### C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan:

1. Mengenang kembali memori masa lalu sebagai pengingat untuk menjalani kehidupan di masa kini.
2. Memvisualisasikan memori masa SMA dalam bentuk karya seni grafis

Manfaat:

1. Karya diharapkan dapat menjadi bentuk refleksi bagi diri sendiri dan masyarakat melalui pengalaman-pengalaman yang diangkat sebagai karya
2. Karya diharapkan dapat menjadi kontribusi referensi mengenai topik pengalaman masa SMA bagi institusi.

### D. Makna Judul

Untuk menyelaraskan pengertian terhadap judul karya tulis, maka judul *Memori dari Peristiwa Masa SMA sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis* akan dijabarkan pengertiannya sebagai berikut:

1. Memori adalah kesadaran akan pengalaman masa lampau yang hidup kembali; ingatan (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>)
2. Peristiwa adalah kejadian (hal, perkara, dan sebagainya) yang benar-benar terjadi (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>)
3. Masa adalah jangka waktu tertentu yang ada permulaan dan batasnya. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>)
4. SMA adalah Sekolah Menengah Atas. yang merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs. (<https://peraturan.bpk.go.id/>)
5. Ide adalah bentuk bentuk pengalaman subjektif yang berkaitan dengan kognisi (Damajanti 2006: 122)
6. Penciptaan adalah proses, cara, perbuatan menciptakan. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>)
7. Seni Grafis adalah cabang seni visual yang karyanya memiliki identitas sebagai suatu penggandaan, biasanya dalam jumlah yang terbatas. (Saff, 1978: 3)

Dengan meninjau makna-makna kata ini, maka disimpulkan bahwa judul mengacu pada memori masa SMA beserta sifat-sifat penting yang terkandung didalamnya direalisasikan menjadi karya melalui proses pencetakan

